

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami kemajuan pesat yang dibuktikan dengan mudahnya penggunaan akses internet dimana selain untuk mencari informasi juga digunakan untuk media sosial, bisnis seperti *online shop*, dan sebagainya. Banyaknya pengguna internet di Indonesia, berdasarkan survei dari Badan Pusat Statistik (dalam Sari dan Suryanto, 2016) yang dilakukan oleh Internet World Stat, 30 Juni 2013 bahwa Indonesia berada di urutan ke-4 untuk pengguna internet terbanyak di Asia dan urutan ke-8 sebagai pengguna internet terbanyak di seluruh dunia. Badan Pusat Statistik (dalam Sari dan Suryanto, 2016) juga mengungkapkan bahwa pengguna internet umumnya tergolong pelajar dengan usia 5-12 tahun. Hal tersebut didukung oleh penelitian dari Raskauskas & Stoltz (dalam Mawardah dan Adiyanti, 2014) bahwa 97% remaja usia 12-18 tahun tergolong sebagai pengguna internet dengan intensitas minimal satu kali dalam seminggu. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika juga mengungkap bahwa hingga saat ini pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta orang, 80% di antaranya merupakan remaja berusia 15-19 tahun (Zuhra dan Sari, 2017).

Para remaja menggunakan akses internet untuk memperoleh informasi, menambah pengetahuan, dan memperluas jaringan pertemanan dengan menggunakan media sosial. Selain itu, kelebihan lainnya dari penggunaan akses internet yakni mudahnya dalam mengakses media sosial tanpa adanya batasan

baik dalam ruang, waktu, latar belakang personal, maupun dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran yang dimiliki oleh para pengguna media sosial (Budiarti, 2016). Berdasarkan berbagai macam manfaat tersebut, dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi para pengguna jejaring sosial yaitu sebagai perantara para remaja untuk dapat berinteraksi dengan sesamanya (Sari dan Suryanto, 2016).

Berbagai macam jenis aplikasi yang digunakan para pengguna media sosial untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain yaitu *skype, blackberry massanger, Yahoo massanger, facebook, twitter, path, instagram, line*, dan lain sebagainya (Arista, 2015). *Facebook* dan *twitter* merupakan aplikasi yang paling diminati oleh remaja karena dianggap memiliki fitur-fitur yang menarik. Sekitar 53% remaja di Indonesia dengan usia di bawah 18 tahun memilih untuk menggunakan media sosial *facebook* dalam berkomunikasi dengan orang lain (Pandie dan Weissman, 2016).

Berdasarkan beberapa jenis media sosial yang sering digunakan para remaja tersebut menurut Cochrane, di samping memberikan manfaat, tidak adanya batasan dalam penggunaan media sosial pada remaja juga dapat memberikan dampak negatif (Mawardah dan Adiyanti, 2014). Irianti (2017) mengungkapkan bahwa perasaan nyaman yang muncul saat aktif dalam berkomunikasi melalui media sosial dapat mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan bagi pengguna media sosial tersebut. Fitri (2017) juga mengemukakan mengenai dampak negatif dari penggunaan media sosial diantaranya terjadi penurunan moral di kalangan remaja dan pelajar, pola interaksi dan komunikasi antarmanusia yang berubah,

serta kenakalan dan perilaku menyimpang di usia remaja semakin meningkat. Salah satu dari kenakalan dan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh para remaja saat ini dijelaskan oleh Akcan dan Ozturk (2017) yaitu munculnya perilaku *cyberbullying* dan korban perilaku *cyberbullying* yang saat ini semakin menarik perhatian setiap orang karena seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi.

Dehue F, Bolman C, dan Völlink T (dalam Akcan dan Ozturk, 2017) menjelaskan adanya perkembangan teknologi juga menarik perhatian masyarakat melalui media. Hal tersebut dapat memudahkan dalam mengakses beberapa situs web yang terkait dengan seks, kekerasan, atau penggunaan narkoba. Neary A dan Joseph S menganggap bahwa meskipun teknologi informasi dan komunikasi menyediakan hal baru, nyaman dan berguna, namun juga dapat menyebabkan munculnya masalah seperti *cyberbullying* (Akcan dan Ozturk, 2017).

Belsey dan Lines mengungkapkan bahwa *cyberbullying* merupakan bentuk *bullying* yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan menggunakan media elektronik seperti telepon genggam (*smartphone*) di media sosial secara berulang-ulang dengan tujuan untuk merugikan orang lain (Mawardah dan Adiyanti, 2014). Menurut Sejiwa (dalam Arista, 2015) pelaku *cyberbullying* cenderung akan menghina, menuduh, memfitnah, mengancam, mengintimidasi, menyebar gosip, dan mempermalukan korban menggunakan media sosial yang dimiliki baik menggunakan akun media sosial dengan nama asli atau nama samaran.

Berdasarkan dari hasil *google form* yang telah disebarakan oleh peneliti, media sosial yang paling sering digunakan remaja yaitu *whatsapp*, *instagram*, *line*, dan *twitter*. Hal lain yang ditemukan dari 64 subjek yang mengisi *google form*, yaitu diperoleh bahwa 32,81% tergolong menjadi pelaku *cyberbullying* karena pernah memberikan komentar negatif maupun menyebarkan gambar tanpa izin pemilik menggunakan media sosial; 23,43% tergolong menjadi korbannya *cyberbullying* karena pernah beberapa kali mendapatkan komentar negatif dan perilaku tidak menyenangkan di media sosial.

Salah satu kasus yang pernah terjadi belakangan ini yaitu terdapat satu orang siswa Sekolah Menengah Pertama di kota Sedati masuk rumah sakit karena menjadi korban *cyberbullying* pada tahun 2014 di akun media sosial *facebook*. Siswa tersebut merasa semua teman membencinya akibat perilaku *cyberbullying* yang dialaminya melalui akun media sosial *facebook*. Pelaku yang menggunakan nama samaran di akun media sosial tersebut menghina, mengejek, dan mempermalukan korban yang terkenal sebagai siswa yang pandai. Fauzi yang juga merupakan peneliti dari PSI UII Yogyakarta mengungkapkan bahwa dari 8 Kabupaten-Kota yang ada di kota Yogyakarta dan Jawa Tengah seperti Kulonprogo, Gunungkidul, Bantul, Sleman, Yogyakarta, Klaten, Magelang, dan Purwokerto telah banyak terjadi kasus *cyberbullying* yang mengakibatkan depresi pada korban pengguna media sosial *facebook* (Sari dan Suryanto, 2016).

Munculnya perilaku *cyberbullying* bukan hanya terdapat di Indonesia, namun juga di beberapa negara lain misalnya Jepang dan Amerika, seperti yang telah dijelaskan oleh Wahyu, bahwa Dewan Pendidikan di Hyogo, 10% siswa

sekolah menengah di Jepang pernah menerima ancaman melalui situs, *email*, maupun blog. Selain itu terdapat pula remaja usia 18 tahun di Kobe, Jepang melakukan tindakan bunuh diri akibat perilaku *cyberbullying* yang dilakukan teman sekelasnya yang mengunggah foto tidak pantas serta mengirim email yang berisi kalimat pemerasan. Selain itu, Ericson juga menjelaskan bahwa di negara Amerika Serikat 4.400 kasus setiap tahun terjadi tindakan bunuh diri oleh para korban *bully* karena mengalami depresi (Mawardah dan Adiyanti, 2014).

Selain pelajar, perilaku *cyberbullying* juga terjadi di kalangan mahasiswa, Kenworthy (dalam Cowie dan Myers, 2014) melakukan survei secara *online* terhadap 452 mahasiswa di Amerika Serikat yang pernah mengalami *cyberbullying* mayoritas tidak melaporkan kepada siapapun, namun sekitar 14% mahasiswa memberikan keluhan secara formal sehingga para pelaku mendapatkan sanksi kedisiplinan. Faucher, dkk (2014) menjelaskan penyebab terjadinya *cyberbullying* di kalangan mahasiswa akibat adanya ketidakseimbangan kekuatan antara fakultas dan mahasiswa, permasalahan antar mahasiswa dalam hubungan pacaran, dan/atau permasalahan mahasiswa dalam tingkatan usia yang berbeda. *Cyberbullying* yang mereka lakukan berupa intimidasi dan ancaman, bahasa berbahaya, perbedaan status sosial, pengasingan/pengecualian, pelecehan, dan mengirim pesan yang tidak diinginkan (Faucher, ddk, 2014).

Kasus *cyberbullying* memiliki kecenderungan dilakukan lebih banyak oleh remaja perempuan daripada remaja laki-laki seperti yang diungkapkan oleh A Gorzig dan Olafsson K yang melakukan studi komprehensif pada 25 negara dimana lebih dari 25.000 peserta menyatakan bahwa remaja perempuan

cenderung lebih tinggi menjadi korban *bullying* di dunia maya (Lefler dan Cohen, 2014). Faucher, dkk (2014) mendukung penelitian tersebut dengan menjelaskan bahwa wanita lebih cenderung menjadi pelakupenindasan maya(*cyberbullying*) dengan menargetkan wanita lain, bahkan terkadang kepada wanita yang termasuk dalam kelompok pertemanan mereka.

Maraknya kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia dan di negara-negara lain, disebabkan karena minimnya peran orang tua dalam mengawasi perilaku anak dan tidak adanya aturan-aturan untuk membatasi kegiatan internet anak. Selain itu, penyebab lainnya adalah di usia remaja mereka cenderung menghabiskan waktunya dengan menggunakan internet untuk berinteraksi dan menjalin relasi sosial terutama dengan teman sebaya (Budiarti, 2016). Peran orangtua dalam keluarga sangat diperlukan terutama dalam penanaman nilai-nilai agama kepada anak untuk dapat menghindari perilaku *cyberbullying* di kalangan usia remaja. Salah satu ayat Al-Qur'an yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mencegah perilaku tersebut adalah Surah Al-Hujurat ayat 11, yaitu :

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang*

mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.”

Surah lain yang terdapat di dalam Al-Qur'an yang juga dapat dijadikan sebagai pedoman setiap orang untuk berkata baik kepada siapapun dalam kehidupan sehari-hari adalah An-Nisa' ayat 148, yaitu :

Artinya : “Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.”

Mishna, dkk menegaskan bahwa para pelaku *cyberbullying* merasa dengan melecehkan orang lain akan dapat meningkatkan hubungan sosial dan meningkatkan kekuatan untuk dapat selalu diterima di lingkungan sosial, walaupun setelah itu akan muncul perasaan menyesal setelah melakukan tindakan tersebut. Pengaruh dari kelompok teman sebaya dalam memberikan dorongan untuk melakukan perilaku *cyberbullying* memiliki presentase sebesar 68,7%. Keterkaitan tersebut disebabkan karena adanya dominasi di lingkungan teman sebaya pada usia remaja dan keinginan untuk mendapatkan pengakuan oleh kelompok teman sebayanya (Mawardah dan Adiyanti, 2014). Williard mengatakan hal tersebut disebabkan karena pada usia remaja belum terwujud suatu kedewasaan dalam menyaring berbagai informasi yang diperoleh, sehingga kurang mampu untuk melakukan kontrol diri dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui status di media sosial. Mereka juga tidak menyadari bahwa

tindakan tersebut dapat menyinggung, menyakiti, atau melukai orang lain (Sari dan Suryanto, 2016). Berdasarkan beberapa fenomena diatas, muncul pertanyaan bagaimana dinamika perilaku *cyberbullying* pada remaja ?

B. Tujuan Penelitian

Untuk memahami dan mendeskripsikan dinamika perilaku *cyberbullying* pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Remaja
 - a. Untuk memberikan informasi mengenai perilaku *cyberbullying* yang dilakukan pada usia remaja
 - b. Untuk memberikan informasi mengenai pelaku yang melakukan *cyberbullying* pada usia remaja
2. Bagi Orangtua
 - a. Untuk memberikan pendampingan dan pengawasan kepada anak dalam menggunakan media sosial
 - b. Untuk memberikan contoh kepada anak dalam menggunakan media sosial secara bijaksana

3. Bagi Lembaga Pendidikan Secara Umum

- a. Untuk memberikan edukasi dan penyuluhan mengenai cara beretika yang baik serta menjelaskan dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari penyalahgunaan media sosial kepada peserta didik.

4. Bagi Peneliti

- a. Untuk memberikan bahan kajian bagi ilmu pengetahuan khususnya ilmu psikologi sebagai acuan untuk pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti mengenai *cyberbullying*.